

Robotti on rakennettu Lego-palikoista käyttäen NXT-konetta ja sille takoitettua Lejos-käyttöjärjestelmää. Konstruktio seisoo tukevien duplo-pylväiden päällä, jotta piirtäminen olisi mahdollisimman tarkkaa. Kynän liikkuminen sivuille sekä eteen- ja taaksepäin on mahdollistettu moottoreiden avulla. Lisäksi kynää voi liikuttaa jonkin verran ylös- tai alaspäin, jotta se ei piirrä jatkuvasti.

Ohjelmointiympäristönä toimii virtuaalikoneelle asennettu RoboOS sekä sillä pyörivä Eclipse. Ohjelmat ajetaan USB-kaapelin välityksellä käyttäen toimintoa Ant Build.

Ohjelma koostuu luokista Robotti (pääluokka), Piirturi, sekä Ristinolla. Tuleva ominaisuus on luokka Ristinollapiirturi (tms.), joka luo ristinolla-pelin vastaavan luokan avulla ja piirtää rukseja sekä palloja piirturi-luokan avulla.

Luokka piirturi tarjoaa käyttäjälle monipuolisen valikoiman metodeja, joilla kynää voi ohjata. Esimerkiksi kone voi piirtää viivan koordinaatiston avulla ennalta määritettyyn paikkaan. Piirturi tarjoaa myös metodin *vapaaPiirtaminen()*, jolla käyttäjä voi tehdä oikeaa taidetta.

Ristinolla-luokka tarjoaa kaikki perinteisen ristinolla-pelin vaatimat metodit. Se ei kuitenkaan sisällä käyttöliittymää, vaan peliä joudutaan pelaamaan jonkin muun toiminnallisuuden välityksellä. Tällä hetkellä ainoa vaihtoehto on ohjelmasta löytyvä yksinkertainen testikäyttöliittymä pelille, mutta tulevaisuudessa tavoitteena on mahdollistaa pelaaminen piirturin avulla.

Nykyisellään robotilta puuttuu mahdollisuus piirtää mitään pyöreää. Tämä olisi mahdollista toteuttaa jonkinlaisen ajastimen avulla, joka muuttaa moottorien nopeuksia matemaattisen kaavan avulla. Lisäksi piirturi ei ole erityisen tukeva, ja tätä voisi parannella. Kynän nostomekanismi ei myöskään ole kovin luotettava.